

# Sinclair & C.<sup>a</sup>

## OS JOGOS «AS APLICAÇÕES SÉRIAS» E O PC 200

COM o lançamento do Sinclair PC200 começaram a surgir perguntas da parte dos nossos leitores, quer sobre as possibilidades dele como máquina de jogos quer do seu interesse para as aplicações «sérias». Na essência e quanto aos jogos, incidem sobre se ele aceita todos quantos estão disponíveis para o PC e se o «joystick» pode ser usado em todos.

Há quatro espécies de jogos para o PC:

1 — Os primitivos, que usavam os caracteres gráficos disponíveis nos conjuntos IBM, pelo que podem correr no monitor monocromático. De uma maneira geral são muito simples, mas há excepções ao nível dos jogos de aventuras e de alguns clássicos, nomeadamente várias versões do célebre «Space Invaders», do «Pac Man» e do «Startrek». Podem ser obtidos na colecção de domínio público da PC-SIG, representada em Portugal pela Computar.

2 — Os jogos em BASIC não compilado, a cores, concebidos quase todos para o PC Júnior mas utilizáveis no PC200 em conjunto com o GW BASIC. Trabalham de uma maneira geral em baixa resolução (320x200) no modo CGA e a sua qualidade vai do elementar ao razoável. São exemplos o «Demolition» e as várias versões da «Decida na Lua».

3 — Os jogos e simulações em BASIC compilado, Turbo-Pascal, etc., usando quase sempre a resolução de 320x200, no modo CGA. São exemplos os do «Professional Promotion Pack» do PC200, assim como alguns dos já editados para ele no formato de 3,5 polegadas, como o simulador «Falcon», por exemplo. O «Chaplin», um jogo (?) muito curioso, também disponível nesse formato, que permite «realizar» filmes de Charlot, usa a resolução de 640x200, a preto e branco.

4 — Os jogos concebidos para o modo EGA, de longe os melhores (e

mais caros) usando imagens digitalizadas, em alta resolução (640x350) e ombreado com os dos Atari ST e Commodore Amiga.

### O interesse de um segundo leitor de disquetes

O Sinclair PC200 aceita todos os tipos de jogos excepto os do modo EGA. Tecnicamente, até isso é possível desde que se lhe adicione uma placa de vídeo e um monitor policromático EGA, mas o custo seria elevado — note-se que, em regra, um computador com dois leitores de disquetes de 360 Kb e EGA custa cerca do triplo do PC200!

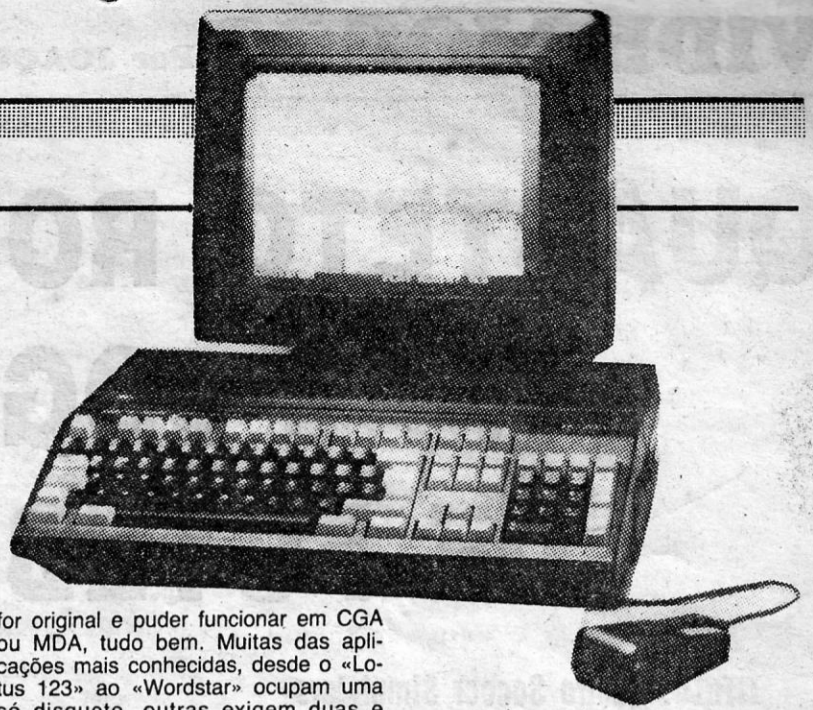
O verdadeiro problema é o de entre os jogos e simuladores mais célebres, do «Pit Stop» ao «Flying Simulator», serem muitos os protegidos pelo simples processo de só funcionarem se a disquete original estiver inserida no leitor A. Ora este, no PC200 como em todos os outros computadores do tipo PC ao mesmo nível de preços, usa o formato de 3 1/2 polegadas, enquanto as disquetes em questão são de 5 1/2 polegadas. A única solução possível, tanto no PC200 como nos outros, é a de adquirir uma segunda unidade de disquetes, de 5 1/4 polegadas e ligá-la ao conector da traseira do PC200. De momento, tanto quanto sabemos, a Sinclair não comercializa essa unidade e, como já tivemos ocasião de dizer, o PC200 usa um conector diferente dos habituais. Não obstante, uma adaptação não deverá ser difícil.

Quanto ao «joystick», não se pense que todos os jogos foram concebidos para ele — como também tivemos oca-

sião de sublinhar, os «joysticks» do PC são de um tipo diferente dos usados nos Spectrum e outros «micros» e funcionam em conjunto com a placa «Games Adapter». A grande maioria dos PC não possui essa placa, mas o PC200 tem os respectivos circuitos integrados na placa principal. Consequentemente, há dois pontos a ter em consideração: primeiro, não é possível usar os «joysticks» dos Spectrum ou de outros micros no PC200 — de resto as fichas são muito diferentes. Segundo, muitos dos jogos existentes para os PC trabalham com o teclado e só com ele. Que saibamos, não há «joysticks» programáveis que possam ser usados nos PC, muito embora surjam por vezes, nas revistas especializadas, rotinas adicionais «patches» que permitem que um dado jogo seja comandado pelo «joystick» em vez de o ser pelo teclado. Algumas dessas rotinas são utilizáveis somente nos Amstrad PC1512 e 1640, que podem trabalhar com os «joysticks» dos micros, mas a maior parte só actua com a placa e os «joysticks» especiais dos PC.

### As aplicações profissionais

Quanto às aplicações «sérias», algumas podem exigir também o uso do leitor externo, para disquetes de 5 1/4 polegadas, mas o mais importante são os problemas que podem surgir pelo uso de programas copiados de disquetes desse formato para as de 720 Kb e mal instaladas — os programas comerciais têm em regra um utilitário de instalação que os adapta às várias configurações possíveis quanto às unidades de registo e aos modos de imagem. Se a instalação não tiver sido feita para um computador que trabalhe no mesmo modo de vídeo e com o mesmo tipo de «drive», é muito provável que o programa não funcione. Mas se o programa



for original e puder funcionar em CGA ou MDA, tudo bem. Muitas das aplicações mais conhecidas, desde o «Lotus 123» ao «Wordstar» ocupam uma só disquete, outras exigem duas e mesmo mais e então há que inseri-las conforme forem pedidas pelo programa.

O «Sinclair Organizer», incluído no «Promotion Pack» e que já tivemos ocasião de descrever, e que contém uma agenda, uma calculadora e um pequeno processador de texto, combinado com uma base de dados do tipo de «ficheiro de cartões», em que estes são de dois tipos: endereços e assuntos gerais. Um pequeno problema, para o utilizador «sério», é a falta de um relogio-calendário, mas para suprir essa falta basta que se responda às perguntas de TIME e DATE que o computador faz no arranque. O «Organizer» dispõe também de uma lista telefónica que, se se tiver um «modem», permite ligar directamente o telefone indicado.

### Uma boa aplicação: o processamento de texto

Uma das aplicações mais adequadas ao PC200 é o processamento de texto. O teclado é excelente para isso — melhor do que os de muitos computadores muitas vezes mais caros. Com o monitor monocromático e uma boa impressora de matriz, compatível IBM, de 80 colunas, pode-se ter um sistema completo por pouco mais de 150 contos, fora o IVA e o proces-

sador propriamente dito. Nada impede que se use uma impressora de 132 colunas... ou mesmo uma laser — desde que se possa enfrentar a despesa. Não aconselhamos para tal fim o monitor Sinclair a cores, porque, como já dissemos, ele representa os caracteres por pontos muito separados, o que não tem muita importância para os jogos mas é fatigante para o uso profissional prolongado. Claro que também se pode usar um monitor melhor... se se quiser pagar o dobro. O PC200 é muito mais do que o «computador de jogos a sério» publicitado pela Sinclair e pode ser a base de um bom sistema profissional por uma fracção dos preços usuais.

Recordamos que o comando KEYB-PO, estando inserida a disquete do MS-DOS, coloca os caracteres portugueses no teclado, mas com o inconveniente de mudar os sinais das teclas. Uma alternativa é o uso do Tasword PC, não apenas pela sua afinidade com a versão usada nos Spectrum mas também pela facilidade com que pode ser configurado de modo a extrair o melhor rendimento possível da impressora e principalmente por dispor do utilitário Taskeyuk, com o qual se têm todos os caracteres portugueses no teclado sem alteração dos sinais representados nas teclas.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XIX

**quantum**  
informática

**Schneider**

APRESENTAMOS  
AS MELHORES  
SOLUÇÕES  
quantum - SCHNEIDER

### EURO PC

### SOLUÇÃO 1:

100% COMPATÍVEL/DISQUETES DE 720 K  
TECLADO PORTUGUÊS  
MONOCROMÁTICO ..... 94 500\$00  
POLICROMÁTICO ..... 129 650\$00

EURO PC MONO ..... 94 500\$00  
SPRINTER 180 ..... 45 000\$00  
CABO LIGAÇÃO ..... 3 500\$00  
CAIXA 10 DE DISQUETES ..... 3 980\$00  
CAIXA ARQUIVO 50 DISQUETES ..... 2 980\$00  
5 PROGRAMAS ATÉ ..... 10 690\$00  
160 650\$00

### SPRINTER 180

175 CPS — A MELHOR RELAÇÃO  
PERFORMANCE/PREÇO ..... 45 000\$00

### SPRINTER 264

24 AGULHAS — 240 CPS ..... 147 600\$00

POR APENAS 147 000\$00

### SOLUÇÃO 2:

### CRÉDITO quantum

EURO PC POLI ..... 129 650\$00  
SPRINTER 180 ..... 45 000\$00  
CABO LIGAÇÃO ..... 3 500\$00  
CAIXA 10 DISQUETES ..... 3 980\$00  
CAIXA ARQUIVO 50 DISQUETES ..... 2 980\$00  
10 PROGRAMAS ATÉ ..... 21 380\$00  
206 490\$00

- 30% ENTRADA
- 18 PRESTAÇÕES

TUDO O MATERIAL SCHNEIDER

TEM GARANTIA IFS

REVENDA A EMPRESAS:

CONTACTE A LOJA 2

ENCOMENDAS POR CORREIO

CONTACTE A LOJA 1

OS PREÇOS INDICADOS  
NÃO INCLUEM IVA

POR APENAS 182 000\$00

C. COMERCIAL PORTELA, LOJA 5-1.º — SACAVÉM • TELEFONE 943 49 51  
CALÇADA DO CARMO, 43 — LISBOA • TELEFONE 36 90 49  
C. COMERCIAL FOJOS, LOJA 35 — BOBADELA — SACAVÉM

**IOM**

INFORMÁTICA, ORGANIZAÇÃO E MÉTODOS, LDA.

VENDEMOS...

INSTALAMOS...

ASSISTIMOS!!

**ABRIL 89**

CURSO DE INTRODUÇÃO  
À INFORMÁTICA  
EM ATARI ST

INSCRIÇÕES LIMITADAS

INFORMAÇÕES NA:

RUA JOÃO DE DEUS, 29, R/C

VENDA NOVA — AMADORA — TEL. 97 36 81

IMPORTADOR OFICIAL



# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## QUARTETO ROUBADO TRAZ JOGOS DE FUTEBOL

**TÍTULO: «Quatro Soccer Simulators»**

**MÁQUINA: Spectrum**

NO princípio eram quatro. Mas um combate com os piratas portugueses trouxe baixas ao quarteto. Pelo menos no que toca a remessa chegada ao Poço. E agora, na versão nacional, cada jogo é vendido separado dos restantes. Assim, por uma vez, os descendentes de Viriato que se computadorizaram (depois de se terem romanizado) vão pagar (ou já pagaram) por 4 Soccer Simulators o mesmo que os rapazes vivendo na Velha Albion (que é a Inglaterra, caso não saiba).

Saído da Code Masters, com o carimbo de «primeiro jogo de preço alto», 4 Soccer Simulators é mais um numa linha de simuladores que esta editora teima em lançar. Agora, porém, a simulação parece ultrapassar os desastres de anteriores tentativas, e a Code Masters pode gabar-se de ter metido uma lança em África. Entenda-se a metáfora...

Quatro jogos num só é o que o pacote devia esconder. Afinal, falta o 5-A-Side Soccer, pelo que há que esperar os restantes títulos. Que já dão que fazer a qualquer apaixonado das artes futebolísticas e de preparação física.

Primeiro no pacote é 11-A-Side Soccer, um jogo de futebol jogado em condições normais, com duas equipas de onze elementos cada digladiando-se pelo direito de meter mais golos na baliza do adversário. Simples, sem confusões, com o jogador a controlar o boneco mais perto da bola na opção de controlo automático, ou o jogador a definir (trabalhoso o sistema) que jogador deve correr à bola em cada momento.

Uma vez de posse da bola é só correr para a baliza contrária, tentando evitar os adversários. Pontapear a bola exige alguma prática, pelo menos no que toca à força de cada pontapé. Sem um indicador

da força do chute, há que aprender com a experiência. De qualquer modo, a velocidade e ângulo de corrida do jogador influenciam directamente o pontapé. E será conveniente ver se não há adversários na linha de tiro ou vai ser tudo em vão.

Quanto mais um jogador correr em determinada direcção (e com mais velocidade) tanto mais difícil lhe será parar. Um pormenor de realidade que dá mais interesse ao jogo e prova que os programadores da Code Masters andam a aprimorar o produto. Outro pormenor realístico é a possibilidade de «driblar» um jogador vindo por detrás dele, algo que pode parecer confuso nos primeiros passes, mas depois se revelará eficaz.

Na versão 11-A-Side Soccer há mesmo um árbitro que cumpre as funções habituais ao homem do apito. E parece que o ambiente de jogo é igual no 5-A-Side Soccer, que os piratas «comeram» pelo caminho.

Espreitar o segundo jogo da Code Masters, Street Soccer, é lembrar os tempos em que se jogava futebol na rua (hoje é quase impossível, com tantos carros e ainda mais buracos). Em Street Soccer é quase tudo igual a 11-A-Side, só que o meio campo é o meio... da rua.

Árbitro é coisa que não há nesta versão ao ar livre. Quando há dúvidas quanto à validade de um tento, uma «driblagem» ou um canto, os jogadores resolvem isso entre si, com uma agressão verbal, que não se sabe se avança até ao confronto físico nos níveis mais avançados.

Carros parados junto ao passeio, as paredes, mesmo os buracos no pavimento, tudo serve para alterar o percurso da bola. Fora isso, é mesmo um jogo de futebol que o jogador tem pela frente.

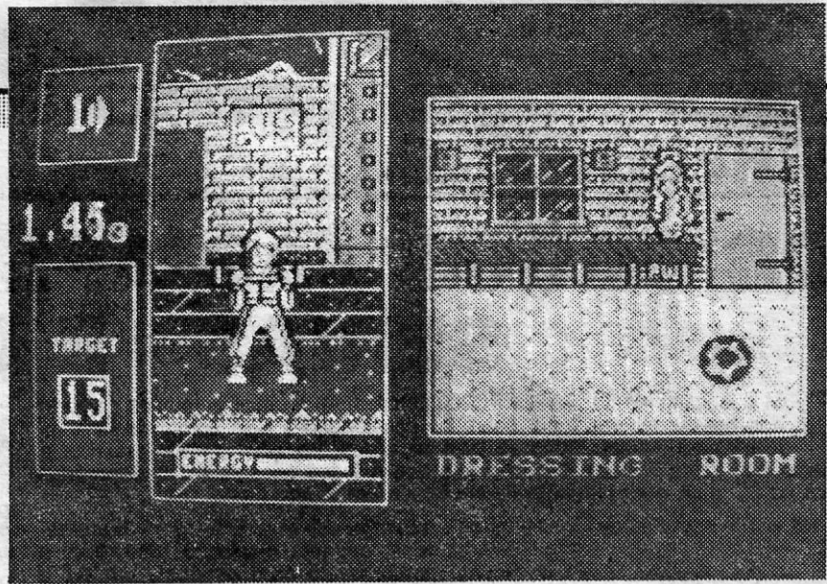
Bom, mesmo importante em qualquer destes jogos, é que (desde que o teclado dê) até quatro jogadores podem participar em simultâneo na «jogatana». Dois de cada lado, como mandam as regras do equilíbrio. Ou, também, três: dois numa equipa e o outro (que tal o que tem a mania que é bom?) sozinho a ir a todas. Quase que lembra os jogos de «matraquilhos».

Quem sentir que ainda não está pronto para todas estas correrias futebolísticas pode começar por carregar em memória o jogo Soccer Skills» e, bem num estilo de Daley Thompson's, treinar o levantamento de pesos, as flexões, elevações na barra e outros exercícios. E quando já estiver a ficar com mais fôlego pode avançar para os treinos à baliza, com um goleador inflexível a disparar a bola, ou trocar de posição e aprender como é que se metem golos.

Em Soccer Skills há um «menu» variado, permitindo as mais diversas combinações. E com tanta coisa para fazer neste jogo antes de passar aos restantes, é provável que muitos fiquem o resto do ano agarrados a estes títulos da Code Masters. O que será inédito e revelador de que as coisas estão a mudar.

De salientar ainda, em relação a este trio, os menus de abertura, bem concebidos e possibilitando um fácil e cómodo acesso às diversas opções. Junte-se a isto uns gráficos que são bem visíveis, movimento a condizer, e temos aqui um trio obrigatório. Mesmo que não na totalidade, é obrigatório experimentar, pelo menos, Soccer Skills e um dos jogos de futebol. Aí a escolha é sua, ambos são bons. Sem a classe de Match Day II mas a converterem qualquer um ao futebol no computador.

**GÉNERO: Simulador**  
**GRÁFICOS (1-10): 8**  
**DIFICULDADE (1-10): 8**  
**CONSELHO: Obrigatório**



Antes de escolher a profissão de futebolista convém treinar muito bem. Para isso é que Soccer Skills existe. É um manual de exercícios que o bom desportista (de computador) deve ter presente na memória



Na rua é que é bom jogar futebol. E em Street Soccer é isso mesmo que se faz. Com dois, três ou quatro jogadores (de carne e osso) a controlarem a equipa que se movimenta no preto e branco do asfalto e passeios. E cuidado com os vidros dos carros



Em 11-A-Side Soccer há um árbitro que não permite faltas dos jogadores. Duvida-se é que, dada a pouca cor do jogo, o homem do apito distribua cartões amarelos

XX — GUIA TV/«A CAPITAL»

**MALHUS** Informática  
RUA JOAQUIM PAÇO DE ARCOS, 9-A  
TELEF. 714 31 59 • 1500 LISBOA • FAX 715 07 70

*Spectrum Center*

RUA LUÍS DE CAMÕES, 35-B • 1300 LISBOA  
TELEF. 63 78 64 - 64 55 28 • FAX 641910

**Schneider** **MARÇO 89** **GRANDE CAMPANHA VENDA AO PÚBLICO!!!**

**\* COMPUTADORES:**

- SINCLAIR PC 200
- ZX SPECTRUM+: 128; +2; +3
- AMSTRAD PCW:
- PC 1512/1640/2086/PPC
- PHILIPS NMS 9100, 9127 (PC, XT, AT)
- COMMODORE AMIGA 500/200
- COMMODORE PC 10 - III; 20 - III; AT
- ATARI ST • ATARI PC3
- SCHNEIDER EURO PC • TOWER AT
- PORTÁTIL AT
- PSIONZ 88

A MELHOR PRENDA

**Ofereça UM COMPUTADOR!**

**\* IMPRESSORAS E PLOTTERS**

- EPSON • STAR • NEC
- CITIZEN • AMSTRAD • SEIKOSHA

**\* MONITORES:**

- NEC
- PHILIPS

**\* TELEFAX:**

- PANASONIC
- SCHNEIDER

**\* CONSUMÍVEIS:**

- DISKETS:
- 5 1/4" 2 DD ..... 100\$00
- 3 1/2" 2 DD ..... 300\$00

FITAS PAPEL/IMPRESSORAS

TODOS OS COMPUTADORES E PERIFÉRICOS TÊM UMA **GARANTIA ESPECIAL** (6 meses)

Consulte as vantagens.

**\* ACESSÓRIOS:**

- JOYSTICKS
- INTERFACES
- HARD DISKS/CARDS
- DISK DRIVES
- MODEMS

A MELHOR PRENDA

**Ofereça SOFTWARE!**

**\* SOFTWARE:**

JOGOS NOVIDADES PARA:  
**ZX SPECTRUM**  
**CBM 64 — CBM AMIGA**  
**ATARI ST**  
**IBM PC - XT - AT e COMPATÍVEIS**

PODE UTILIZAR OS NOSSOS SERVIÇOS TÉCNICOS PARA REPARAÇÕES RÁPIDAS E OU RECONFIGURAÇÕES DE SISTEMAS

TELEF. 64 55 28

3 computadores num só

LEIRIA — C. C. MARINGÁ, L.J. 120

**ATARI®**  
520 ST

89.900 IVA

520 ST FM  
MC68000 • 512Kb RAM • disquete 3 1/2" 720Kb

Com a garantia

**Cebit**  
DIVISÃO DE GRANDE DIFUSÃO  
Av. do Brasil, 147 A/B - 1700 Lisboa

80 24 12

• LISBOA — R. ALEXANDRE HERCULANO, 17 B • AV. ROMA, 6 • R. TOMÁS RIBEIRO, 43 B

• PORTO — R. 5 DE OUTUBRO, 455 • R. SA DA BANDEIRA, 740 • R. ST. CATARINA, 677

• ALFRAGIDE — PÃO DE AÇÚCAR, L.J. 18 (FAST PHOTO) • CASCAIS — AV. COMBATENTES DA GRANDE GUERRA, 52

# SONHOS DE SILICONE ESCONDEM TRIO DE SUCESSO

**TÍTULO: «Silicon Dreams»  
MÁQUINA: Spectrum**

OS aventureiros não se podem queixar. Se é verdade que pouca coisa de novo surge nesta secção, já não é verdade que o que surge é fraco. Desta vez é tempo de explorar um trio que anda por aí desde há umas boas semanas mas que desaparecera de cima da mesa deste vosso esciba, levado por um dos monstros das masmorras: *Silicon Dreams*.

*Silicon Dreams* reúne três títulos que a Level 9 já lançou anteriormente: *Snowball*, *Return to Eden* e *The Worm in Paradise*. Agora nesta versão conjunta, qualquer dos jogos foi melhorado, com *Snowball* a receber os gráficos que eram inexistentes na versão original e alguns «bugs» a desaparecerem.

Kim Kimberley é o herói (ou heroína, o nome aplica-se a ambos os sexos) da trilogia. Começando com *Snowball*, inicialmente lançado em 1984, temos o herói a bordo da nave colonial do mesmo nome (um imenso armazém frigorífico galáctico). A primeira descrição do jogo indica que o aparelho entrou em rota de colisão com uma estrela do sistema escolhido. Que fazer?

O mais certo será procurar uma saída. Qualquer tecla de direcção levará à descoberta de uma alavanca. Se puxar a alavanca terá resolvido parte da questão e acedido ao primeiro gráfico do jogo.

Gráficos bem ao estilo simplista da Level 9, que mais criam ambiente do que dão informações, eis o que *Snow-*

ball tem para oferecer. E aí não difere da restante produção da editora, por certo uma das mais profissionais do sector, responsável por títulos de sucesso.

*Return to Eden* é o segundo jogo na colectânea. Kimberley está convencido (erradamente) de sabotagem numa história de vídeos danificados pelo fogo e volta ao planeta Eden. Azar dele (dela e espera-se que muitas, sem mau sentido) o deslizador de estratosfera em que viajava espantou-se no solo. Na cabina de pilotagem parece não haver muito para fazer excepto olhar as estranhas plantas que crescem na superfície do planeta. Mas a abertura por detrás do assento do piloto pode significar algo.

O guarda-louça promete ser um local de surpresas. Basta saber onde está, o que não será difícil dando umas quantas cabeçadas nas paredes tentando as diferentes direcções. Quem descobrir coisas pode contar tudo para o «espaço de aventura».

Os gráficos continuam bem ao estilo da Level 9 e a linguagem foi aperfeiçoada. É possível dar instruções complexas e mesmo utilizar o tão útil «Get All».

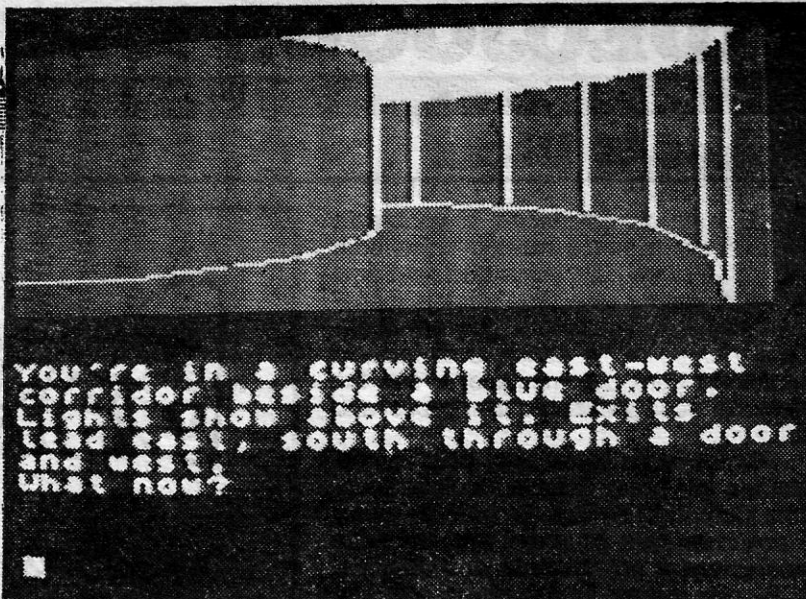
O terceiro e derradeiro título da série é *The Worm in Paradise*, de 1985, que leva o jogador até a uma esquina de um jardim do paraíso, junto a um muro de tijolo (será por isso que se diz que os mortos estão a fazer tijolo?). As duas saídas visíveis e indicadas no texto cedo se revelam como possíveis mas limitados passeios numa prisão a que alguém chama paraíso.

Só muitas voltas e alguns desapontamentos mais tarde o jogador descobrirá estar a sonhar o «sonho de Reveline». E a história do verme no paraíso é uma mistura de imagens da vida real. Ditadores, polícias brutalizantes, monumentos a guerras (à terceira), todo um sistema de controlo de cidadãos a que não falta uma coleira (numerada e com código de computador) usada ao pescoco.

Retirar o visor pode ser o primeiro passo para saber o outro lado do paraíso. Partir a coleira pode ser um passo arriscado mas necessário para poder viajar à vontade pelos pontos estranhos do jogo. E neste aspecto *The Worm in Paradise* pode ser algo esgotante para os principiantes no campo das aventuras. Sem um fim específico e susceptível de alterar a sua orgânica em cada nova jogada, este «verme» deve ser tratado com cautela. Pode quebrar muitas cabeças e vontades...

Viajar no sistema de transporte do «paraíso» pode ser a primeira dor de cabeça. Por isso mesmo «A Capital» procurou — e descobriu, na Sinclair User — algumas pistas que alegremente se dividem com os leitores.

O ETS (Eden Transporte System) consiste em três desvios ETS a que se acede pelo desvio mais a norte. Com um sistema de codificação por cores de que vale a primeira indicada em qualquer local, a relação cor/percurso é a seguinte: vermelho (RED) é para este, castanho (BROWN) é norte e preto (BLACK) é oeste. Para entrar em qualquer destes «tapetes rolantes» basta teclear JUMP. Desse modo acede-se ao



centro da pista. A saída é feita teclando SAY EXIT (em direcção a sul).

Na pista ETS há seis endereços importantes que é necessário visitar. O único problema aqui é que a sua localização pode diferir de jogo para jogo. De qualquer modo será conveniente procurar os seguintes locais: «habidome», «the socialist's habidome», «the job centre», «the travel agents», «the florists» e «the hardware warehouse». Se há dúvidas sobre o que cada um dos termos significa, está a chegar a altura de pôr os conhecimentos de inglês em dia...

A primeira visita importante e a mais fácil de realizar é ao «habidome», o reducto do herói. Basta teclear SAY HOME quando em zonas abertas e longe das entradas dos desvios ETS e o jogador é transportado até uma posição a norte do lar doce lar. Tecle S (para Sul/South) e estará no ninho. Tomara que o resto fosse tão simples.

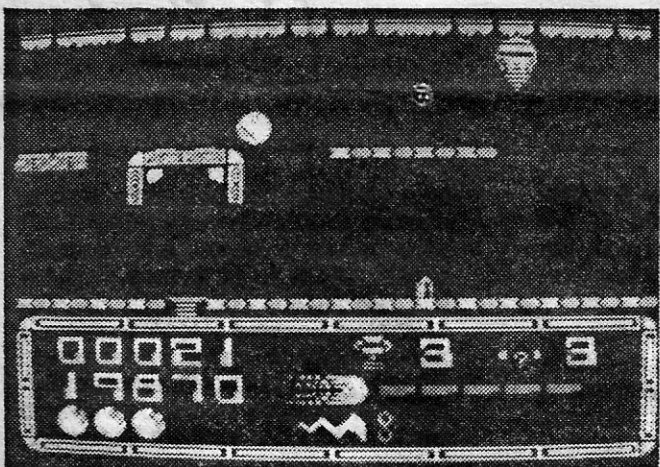
Sair de casa é feito teclando SAY EXIT seguido de S(sul). O jogador é depositado junto do desvio mais a norte em função do actual endereço do seu «habidome». Para encontrar a casa do socialista há que examinar o «brooch».

E os restantes endereços estão indicados na televisão. Simples...

*The Worm in Paradise* é uma aventura complexa. Com gráficos ainda tal e qual os anteriores, sem pretensões, baseando-se num guião que é suficientemente descritivo para não necessitar de uma «bengala» gráfica. De qualquer modo sabe bem ter aquelas ilhas de cor e graça por perto quando se começa a sentir que a acção e violência (violência, pois) do texto começam a pesar sobre os ombros.

Sem ser o pacote de aventuras que se aconselha a quem pensa dar uma volta nesta área (a Level 9 é mesmo só para os apreciadores já experimentados), *Silicon Dreams* é uma jóia (tal como a outra edição da editora, *Jewels of Darkness*) a ter na prateleira dos jogos que fazem escola e sempre (mas sempre) se voltam a pegar para uma voltinha.

**GÉNERO: Aventura**  
**GRÁFICOS (1-10): 6**  
**DIFICULDADE (1-10): 9**  
**CONSELHO: Obrigatório para aventureiros**



## BOLA ENERGÉTICA CHEIRA A BAFIO

**TÍTULO: «Power Pyramids»  
MÁQUINA: Spectrum**

Um vendedor galáctico de pirâmides (não batam no esciba, a ideia é dos autores do jogo) acabou de enviar uma remessa para o bom velho planeta Terra. Um só problema: as pirâmides são enviadas, por razões de portes de correio, ainda por activar (ah, pois, esqueci-me, as pirâmides são fontes de poder) e há que pôr toda aquela energia a fluir no momento da instalação.

*Power Pyramids* é o nome do jogo. 128 «écrans» de emoção enquanto uma bola salta por tudo o que é sítio activando os tais pontos de poder que fazem do simples objecto geométrico uma inesgotável fonte energética. Soa bem mas soaria melhor se o ano fosse 1986. É que num tempo tão cheio de falta do dito devido à enormidade e interesse de jogos como, por exemplo, *Batman*, é certo, sabido e de toda a lealdade que se deixe *Power Pyramids* na prateleira ganhando pó e mesmo cogumelos.

Mil e um diferentes obstáculos dificultam o avanço da esfera que o jogador controla (mal, difícil e irritantemente) ao longo dos diferentes níveis. Quatro secções, correspondentes a quatro pirâmides, esperam quem se decidir por avançar neste território geométrico. Para os outros, que já experimentaram, por exemplo, um dos milhares de títulos do mesmo género já editados anteriormente (e muitos francamente melhores) sugere-se que, pirâmide por pirâmide, escolham a de *Total Eclipse*. Ali a diversão é garantida.

**Género: Acção/perícia**  
**Gráficos (1-10): 6**  
**Dificuldade (1-10): 9**  
**Conselho: A esquecer**

# CÃO PERDIDO PÕE COMANDO À NORA

**TÍTULO: «G. I. Hero»  
MÁQUINA: Spectrum**

DOCUMENTOS da NATO roubados por forças inimigas (a velha história) levam o *GI Hero* a partir para a memória do Spectrum armado de todos os truques que a Firbird conseguiu meter nos 48 K de memória.

É assim que se pode dar o pontapé de saída para este jogo cheio de gráficos bonitos e algo repetitivos e de uma lentidão que vai pôr muita gente aos muros ao teclado. Mas os que passarem essa fase até pode ser que encontrem diversão neste herói dos comandos.

O soldado enviado em missão para uma selva cheia de perigos começou por embarcar num avião que o levou até ao espaço aéreo sobre a dita. Acompanhado de um cão, que dá pelo simpático nome de *Killer* (vão lá abrir o dicionário e depois não se assustem...) o *GI Hero* (cujo nome não se revela, pois esta é uma missão secreta) fica, por força das circunstâncias, sozinho.

Para quem não percebeu esta das circunstâncias, segue a explicação: Com problemas de motor o avião teve de voltar rapidamente para casa e largou homem e cão como bem pôde. Com o resultado que seria de esperar numa situação deste género: *Killer* foi cair longe do dono.

É pois uma busca canina que o *GI Hero* tem pela frente. Encontrar o fiel amigo e depois, só depois, ir tratar da história dos documentos. Pelo caminho, o *GI* vai ter de defrontar-se com uma multidão de soldados inimigos, que marcham muito garbosamente pela floresta e, de vez em quando, condescendem em pôr um joelho no chão para melhor abaterem o adversário.

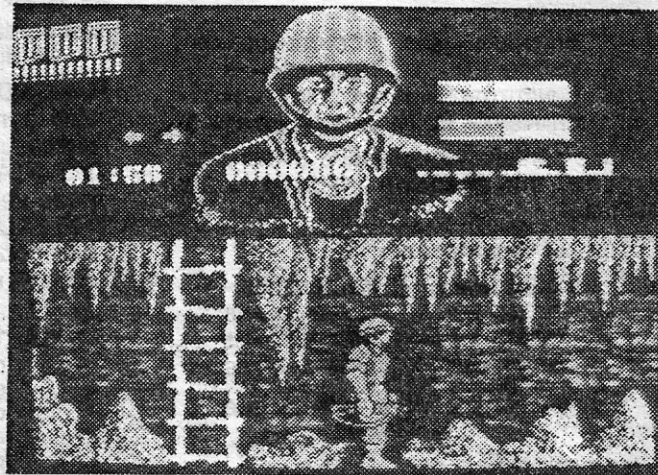
Floresta e cavernas (basta procurar as entradas) são os cenários da acção (da pouca acção, deve ler-se). Saiba o herói atravessar todos aqueles caminhos sem se perder (ou adormecer) e vai chegar ao campo onde a papelada está guardada. Talvez ali tudo mude de figura, o que, sinceramente, se espera, pois a parte inicial é tão monótona que até contar cogumelos nas masmorras do Poço parece mais excitante.

Um invulgar e muito eficiente sistema de «menu» permite ao *GI Hero* uma série de opções. Há um decodificador de mensagens, equipamento extra e mais algumas coisas que só os mais calmos chegarão a ver.

Não sendo mau, na verdadeira acepção da palavra, *GI Hero* fica longe de coisas bem vivas, que surgem por estes dias no mercado de jogos. Há coisas boas em *GI Hero*, aspectos a explorar em futuros jogos. Os gráficos, como é visível na foto, são de espantar (se bem que fracos na cor), o movimento bem concebido (lento é o único defeito) e a acção do jogo é fraca. Talvez se houvesse mais para fazer do que percorrer os caminhos das florestas em busca de uma saída, abatendo ocasionalmente alguns sol-

dados inimigos *GI Hero* fosse mesmo o herói da temporada. Assim sendo não passa de um recruta com muito pouca experiência.

**Género: Acção**  
**Gráficos (1-10): 8**  
**Dificuldade (1-10): 8**  
**Conselho: Veja antes de comprar**



### TOP «A CAPITAL»

## OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- |                    |                            |
|--------------------|----------------------------|
| 1.º — DRAGON NINJA | 6.º — ROBOCOP              |
| 2.º — PARIS-DACAR  | 7.º — 4 X 4                |
| 3.º — BATMANIA     | 8.º — FOOTBALL DIRECTOR II |
| 4.º — MAVE MOVES   | 9.º — ASPER GRAND MASTER   |
| 5.º — SUPERMAN     | 10.º — OPERATION WOLF      |

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

DE volta as novidades. E para esta semana temos mesmo coisa boa. Até dicas para jogos que nem aqui no Poço foram vistos. Inté parece impossível. No caso vertente o jogo em questão é *Heroes of the Lance*, uma fantasia transposta para o computador e que faz parte da série *Advanced Dungeons and Dragons*.

A informação sobre este jogo, que foi enviada por Nuno Teixeira, da Rua Sacadura Cabral, 33-3.º eq. — 1495 Dafundo, é essencial para se poder avançar pelas masmorras e no combate aos dragões. Aliás, esta mesma informação já aqui fora pedida por um leitor que não conseguia jogar *Heroes of the Lance* por não a ter. Agora tudo parece resolvido.

Leiam atentamente o que Nuno Teixeira escreveu. As dicas sobre cada personagem e também uma curta história sobre o jogo. E cá se fica à espera de mais novidades sobre estes «heróis»...

Para se jogar este jogo é necessário ter uma série de informações sobre os 8 personagens, e aqui está ela:

### TANIS:

STRENGTH = 16 INTELLIGENCE = 12  
WISDOM = 13 DEXTERITY = 16  
CONSTITUTION = 12 HIT POINTS = 35  
CHARISMA = 15 ARMOUR CLASS = 4

Este personagem está equipado (além de outras coisas) com uma espada, um arco e 20 flechas.

### CARAMON MAJERE:

STRENGTH = 18/63 INTELLIGENCE = 12  
WISDOM = 10 DEXTERITY = 11  
CONSTITUTION = 17 HIT POINTS = 36  
CHARISMA = 15 ARMOUR CLASS = 6

Está equipado com espada e lança.

### BAISTLIN MAJERE:

STRENGTH = 10 INTELLIGENCE = 17  
WISDOM = 14 DEXTERITY = 16  
CONSTITUTION = 10 HIT POINTS = 8  
CHARISMA = 10 ARMOUR CLASS = 5

Este personagem possui *the staff of the magius* que utiliza em *close combat*.

### STURM BRIGHT BLADE:

STRENGTH = 17 INTELLIGENCE = 14  
WISDOM = 16 DEXTERITY = 12  
CONSTITUTION = 16 HIT POINTS = 29  
CHARISMA = 12 ARMOUR CLASS = 5

Este personagem utiliza duas espadas pequenas.

### GOLDMOON:

STRENGTH = 12 INTELLIGENCE = 12  
WISDOM = 16 DEXTERITY = 14  
CONSTITUTION = 12 HIT POINTS = 19  
CHARISMA = 17 ARMOUR CLASS = 6

Este personagem utiliza uma espada e possui *the blue crystal staff*.

### RIVERWIND:

STRENGTH = 18/35 INTELLIGENCE = 13  
WISDOM = 14 DEXTERITY = 16  
CONSTITUTION = 13 HIT POINTS = 34  
CHARISMA = 13 ARMOUR CLASS = 5

Este personagem possui e utiliza uma espada, um escudo, um arco e 20 flechas.

### TASSLEHOFF BURRFOOT:

STRENGTH = 13 INTELLIGENCE = 9  
WISDOM = 12 DEXTERITY = 16  
CONSTITUTION = 14 HIT POINTS = 15  
CHARISMA = 11 ARMOUR CLASS = 6

Este personagem tem uma físga e 20 pedras.

### FLINT FIRE FORGE:

STRENGTH = 16 INTELLIGENCE = 7  
WISDOM = 12 DEXTERITY = 10  
CONSTITUTION = 18 HIT POINTS = 42  
CHARISMA = 13 ARMOUR CLASS = 6

Este personagem tem um machado, um escudo e um machado usado em *ranged combat*.

**A História:** Já se passaram 300 anos desde que a ira dos deuses caiu sobre Krynn. Com o portão de entrada negado, a rainha das trevas utilizou o seu poder para «soltar» os terríveis «dragões». Uma vez em controlo de Krynn ela poderá sair do abismo e transformar o mundo num im-

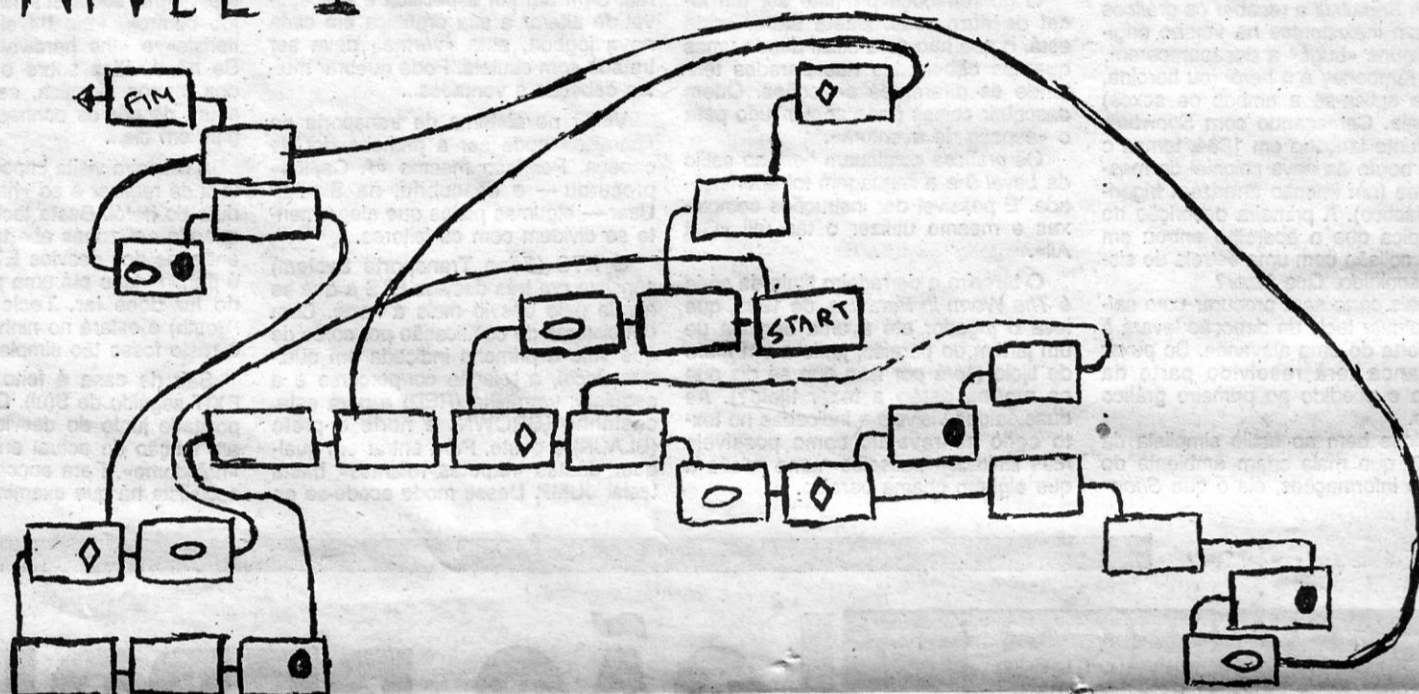
# BARBARIAN II

Por: MARIO A.G. PINTO

NAO COPIADO

Tr.R. 4356234

## NIVEL 1



◇ - VIDAS

● - SÍTIOS PROVÁVEIS DE APARECEREM AS PEÇAS

○ - BURACO

○● - BURACO COM POLVO

pério do mal. Nada a pode parar a não ser os deuses. Para isso é preciso reaver o disco de Mishakal das ruínas de Xak Tsaroth. Usando o seu conhecimento eles trarão *the true healing* de volta a Krynn, restaurando a fé nos deuses e permitindo-lhe intervir contra a rainha das trevas. É claro que quem vai buscar o disco somos nós (*The Companions of the Lance*). No entanto as ruínas de Xak Tsaroth estão povoadas por maléficis animais incluindo um grande dragão negro que guarda o disco. As teclas são: cima — Q; tiro — K; esquerda — O; baixo — A; «menu» — M; direita — P.

**RANGED COMBAT** — Carregar no tiro e na tecla da esquerda ou direita.

**THE STAFF OS MAGIUS** — Apenas pode ser usado por Baistlin.

**THE BLUE CRISTAL STAFF** — Apenas pode ser usado por Goldmoon, Riverwind, Caramon e Sturm.

**NOTA:** Tente poupar as cargas utilizadas pelos feitiços e guarde a lança de Caramon para matar o dragão negro. Nas ruínas há armadilhas, espadas e poções (boas e más), que estão escondidas.

### Typhoon

Outro jogo que tem sido pouco estudado é *Typhoon*, a mistura de helicóptero/F 14 surgida há algum tempo. Esta lancha é agora colmatada por José Manuel Carrigo, da Rua Garcia de Resende, 21-1.º ft.º, Feijó — 2800 Almada, que não só envia dicas mas também um carregador (orem para que funcione).

Antes de se ir deitar, que no dia seguinte tinha aulas, o José Manuel ainda conseguiu escrever na carta dele que necessita de carregadores para *The Fury* e *Milk Race*. E mesmo já a fechar o olho

ainda perguntou se o *Eliminator* e o *Kalashnikov* iam surgir no segundo. O primeiro vai, tudo o indica. O segundo, talvez seja melhor perguntar ao senhor Gorbachev...

Este jogo desenrola-se em 6 níveis diferentes, que se dividem em 2 grupos: os que ocorrem aos comandos do caça F 14, e os que ocorrem aos comandos do helicóptero de combate GUNSKIP. Em todos os níveis deve-se fazer frente aos grupos de inimigos, após o que, no final, ocorrerá o combate com um adversário especial, que para ser destruído necessita de ser atingido mais vezes do que os inimigos mortais.

Quando nos encontramos aos comandos do nosso F 14, a única arma disponível é a metralhadora que, contudo, pode ser disparada seguidamente (bastando, para isso, ter o botão de disparo premido).

Quando estamos aos comandos do GUNSKIP, o armamento é o seguinte: uma metralhadora (que já não pode ser disparada continuamente); bombas (que são disparadas através de outro botão/tecla); um míssil por cada vida, que elimina, duma só vez, todos os inimigos do «écran» (excepto os inimigos finais). Também se pode obter armamento extra, devendo-se recolher as cápsulas que caem, esporadicamente, do alto do «écran». A medida que as cápsulas caem, o marcador do armamento extra situado à esquerda do «écran» ilumina-se sucessivamente. Quando está iluminado um letrinho cuja arma queremos obter, basta recolher a cápsula.

Há 5 tipos de armas extra (havendo algumas que são incompatíveis entre si): VULCAN (aumenta o tamanho e a grossura das nossas balas, que duplicam o seu poder ofensivo); 3-WAY (além do disparo frontal, são os disparos laterais); BOMB (pode-

mos disparar bombas mais rapidamente); LASER (o nosso GUNSKIP adquire um potente laser bastante eficaz); MISSILE (os nossos disparos são substituídos por rafegas de mísseis; atenção: se a rafega de mísseis não chegar à parte superior do «écran», não podemos disparar outra). Em caso de perda de vidas, o armamento extra também é perdido.

Durante a 1.ª fase, a bordo do F 14, devemos fazer frente a sucessivas ondas de caças inimigos (que disparam mísseis). Depois destes, temos um grande porta-aviões (que lança mísseis antiaéreos). O 2.º nível decorre aos comandos do GUNSKIP, e no seu final, fazemos frente a uma base inimiga. O 3.º nível, que é igual ao 5.º e 6.º níveis desenrola-se de modo semelhante ao 2.º nível. O 4.º nível, que é passado aos comandos do F 14, coloca-nos numa espécie de túnel tridimensional onde aparecem, sucessivamente, ondas de caças inimigos; no fim deste nível, temos de destruir uma base inimiga. Quando se acabar o 6.º nível, inscrevemos o nosso nome na tabela dos recordes e voltamos ao «menu» de apresentação.

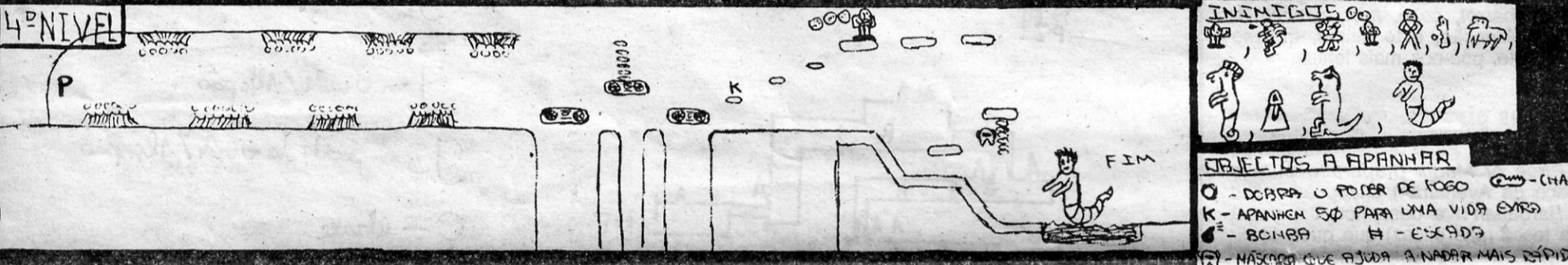
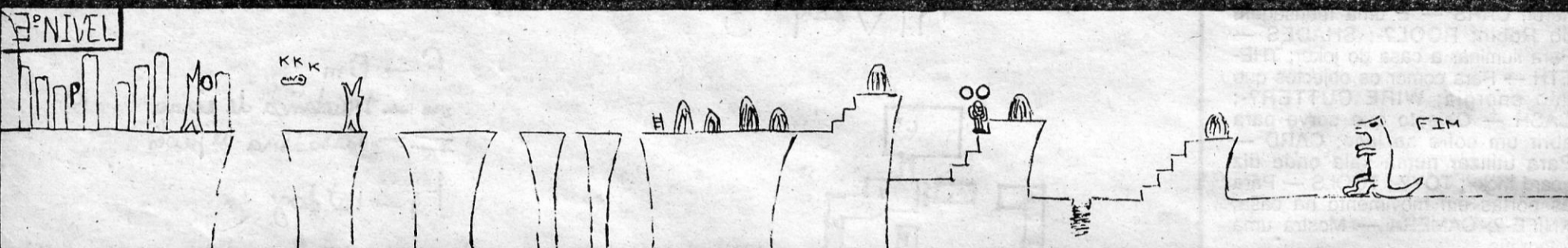
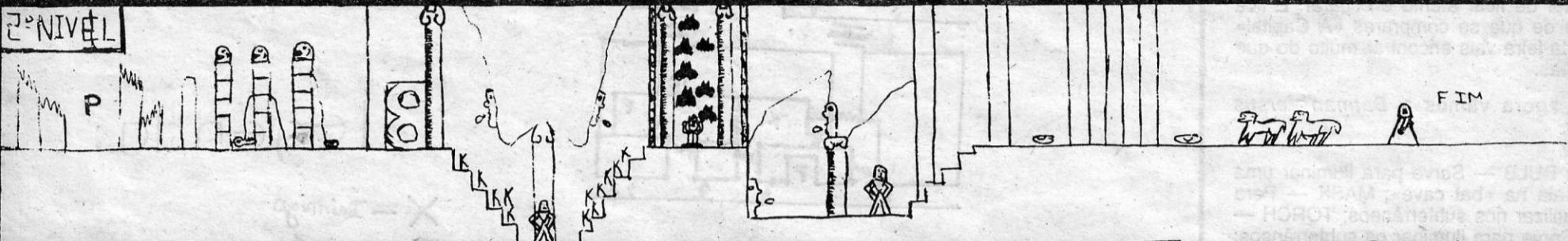
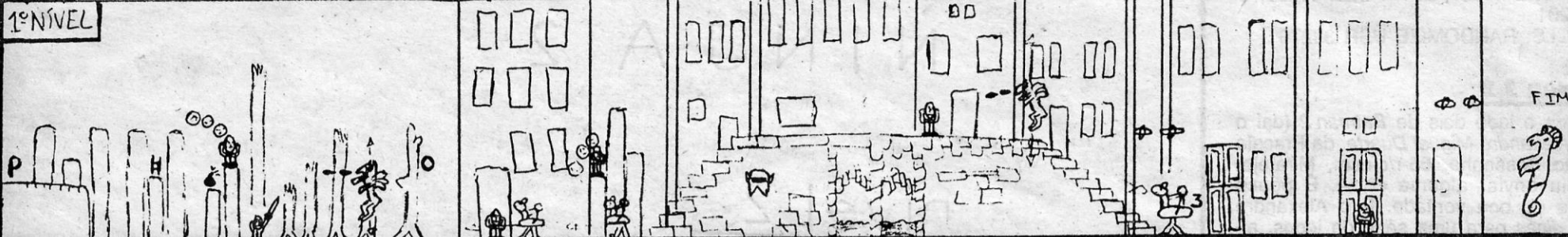
Quem precisar de ajuda, tem o seguinte carregador:

- 1 REM TYPHON
- 2 REM SPECTRUM 48 K
- 5 BORDER 0: PAPER 0: INK 7:  
CLS: CLEAR 24400:  
POKE 23658, 8
- 10 PRINT "Mete a cassete no gravador e carrega numa tecla": PAUSE 0
- 15 LOAD "" SCREEN \$:  
LOAD "" CODE
- 20 INPUT "Queres vidas inf. (S/N)?":  
A\$: IF A\$ = "N" THEN GO TO 30
- 25 POKE 41908, 0: POKE 42073, 0
- 30 INPUT "Queres imunidade (S/N)?":  
A\$: IF A\$ = "N" THEN GO TO 40

# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## KARNOV POR FERNANDO BAU



**OBJETOS A APANHAR**

○ - COBRA O PODER DE FOGO ☞ - CHAVE  
 K - APANHEM SÓ PARA UMA VIDA EXTRA  
 ● - BOMBA H - ESCADA  
 ☞ - MÁSCARA QUE AJUDA A NADAR MAIS RÁPIDO

## Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

deira. B mata-se o inimigo. Apanha-se a chave (dentro da guarita). C E E E B mata-se inimigo. D D D matando os inimigos. Encosta-se ao canto superior direito e é o FIM do 2.º Nível.

Nível 3 — A partir daqui indicarei com um X quando for ocasião de matar um inimigo, para facilitar a leitura durante o jogo. Começar descendo uma escada, D, X, D, C, E, X, C, X, apanhar a chave da grade/alçapão, E, saltar o fosso. E, saltar novamente, X, E, E, abrir o alçapão, descer as escadas de costas, X, D, entrar pela porta da direita, E, X, E, X, entrar pela porta do meio, D, desviar dos ratos, D, X, B, entrar pela porta da direita, D, X, D, encostar à parte de baixo e quando o crocodilo estiver «de fora» entrar pela direita da porta do crocodilo e é o FIM do 3.º Nível.

Nível 4 — O início é numa sala cheia de caixas que dificultam a passagem. D, X, subir as escadas e E. No toldo, apanhar o cartão do elevador, sempre em cima do toldo, D, D, B, B, B, D, X. Apanhar a perna de frango. Voltar pelo toldo até à escada e descer de costas. X, D, X, B. Aproximar-se o mais possível à saída dos vagões e saltar rapidamente por cima deles. D, X, B, X, B, D, X, D. Surge um rio onde estão alguns caixotes. Salte para cima de um dos caixotes e deve matar o inimigo. Salte para o caixote onde está o inimigo morto, saltar para outro caixote e depois para a margem. D, X, B, X, B, D, B, X. Passe a perna de frango para o «objectivo» e apanhe o veneno. C, E, C, D. Vá para perto da pantera e quando ela levantar a cabeça dê-lhe o frango, que está envenenado e espere que a pantera morra. Então pode passar. D, X. Colo-

que o cartão do elevador nos botões do mesmo. O elevador desce. Entre. O elevador sobe e é o FIM do 4.º Nível.

### Karnov parcial

De Fernando José Bau, da Rua Bartolomeu Dias, 9-1.º ft.º, Póvoa de Santo Adrião — 2675 Odiveelas, a primeira antiguidade desta semana. Respeitante ao jogo Karnov, de que o Fernando, no seu estilo habitual, nos dá quatro níveis de mapa e dicas.

- 1.º Nível — Matem todos os inimigos e apanhem a escada, a bomba, a bola e a máscara. Em várias zonas aparecem uma espécie de nuvens com uma cabeça. Abatam-nas. Eu não as assinalo porque cada vez que se joga elas aparecem em locais diferentes. Quando chegarem ao último inimigo destruam-no com vários tiros, desviando-se dos que ele dispara. Depois de ele morrer deixa cair um objecto, apanhem-no.
- 2.º Nível — Destruam as colunas e desviem-se dos tiros que as mesmas disparam contra vós. Apanhem a chave destruam uma espécie de (B). Apanhem os (K) e matem o homem. Matem todos os morcegos e o homem que os guarda. Matem o homem que está perto da escada. Matem ainda os animais que protegem o último inimigo. Em seguida façam como fizeram no fim do 1.º nível.
- 3.º Nível — Apanhem a bola e a chave, saltem sem cair nos buracos. Apanhem a escada. Matem o homem e apanhem as bolas. Cuidado com a água, saltem por cima. Destruam o último inimigo com vários tiros e agarrem o objecto que ele deixa depois de morrer.
- 4.º Nível — Saltem sem tocar nas cra-

teras, senão morrem. Saltem as três plataformas e apanhem os (K). Matem o homem que atira bolas. Apanhem a máscara. Destruam o último inimigo com vários tiros. Com a ajuda da máscara que apanharam anteriormente passem a água.

### Clube do Porto

Nuno Miguel Costa, da Rua da Aliança, 261-r/c dt.º — 4200 Porto, escreveu ao Poço uma carta (do Porto) indicando que o clube a que pertence (os Micro Spiders), continua interessado em trocar jogos, dicas e o resto com outros leitores. A morada é Rua da Aliança, bla, bla, bla (vejam acima...), que é a mesma do Nuno. E do clube, mesmo para encher este cantinho final que sobra esta semana, alguns pokes e dicas.

### Pokes: vidas infinitas

ANDY CAPP  
 5 REM  
 10 CLEAR 32767  
 20 LOAD "" CODE 65088  
 30 FOR f = 65414 TO 65425  
 40 READ a: POKE f, a: NEXT f  
 50 POKE 65092, 51  
 60 RANDOMIZE USR 65088  
 70 DATA 175, 50, 2, 254, 195  
 80 DATA 201, 50, 92, 248, 62  
 90 DATA 70, 100

### KIKSTART 2

10 REM  
 20 FOR a = 65024 TO 65049:  
 READ a: POKE a, b: NEXT a  
 30 RANDOMIZE USR 65024  
 40 DATA 221, 33, 160, 98, 17, 254  
 50 DATA 153, 62, 255, 55, 205, 86, 5  
 60 DATA 48, 241, 205, 86, 5, 62, 201  
 70 DATA 50, 164, 186, 195, 214, 231

BEYOND THE ICE PALACE  
 10 REM

20 CLEAR 24831  
 30 LOAD "" SCREEN \$  
 40 LOAD "" CODE  
 50 POKE 32879, 0  
 60 RANDOMIZE USR 24832  
 BARBARIAN — POKE 37480, 12  
 BIONIC COMMANDOS — POKE 34690, 0  
 VIRUS — POKE 44912, 0  
 BUGGY BOY — POKE 37966, 0  
 MOTORBIKE MADNESS — POKE 33321, 0

### Dicas:

VENON STRIKES-BACK — nível 2:  
 TRANSMOGRIFY; nível 3: PETALS  
 OF DOOM; nível 4: VAKYR  
 PHANTIS — nível 2: VALSALVA MA-  
 NOEUVRE; nível 3: EUSTACHIAN  
 TUBES  
 THUNDERCATS — para passar à  
 fase FIRE temos que recolher a  
 nave e voltar ao princípio, uma vez  
 ali, subir com a nave até ao tecto e  
 avançar. Assim chegaremos facil-  
 mente ao fim desde nível.  
 ARMY MOVES — o código de acesso  
 à 2.ª parte é 27351.  
 PLATOON — para depositar as car-  
 gas de explosivo na ponte basta  
 passar por cima desta normalmente.  
 COBRA'S ARC — o objectivo deste  
 jogo é entrar no palácio de Cobra.  
 Para isso é preciso encontrar uma  
 espada, cruzar um oceano de barco  
 para depois tentar matar um dragão  
 que infelizmente se encontra à porta  
 do palácio.

## POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
 1124 LISBOA CODEX

35 POKE 41837, 201: POKE 41982, 201  
50 CLS: RANDOMIZE USR 32276

**Batman 2,2**

Para o lado dois de *Batman 2* (daí o 2,2), Alexandre Miguel Duarte, da Praceta Camilo Pessanha, 65-r/c esq., Miratejo, decidiu enviar alguma coisa. É pouco mas é de boa vontade. E o Alexandre pede dicas para uma série de jogos, alguns deles recentemente falados aqui. Vais ter de ficar atento e esperar. E fica ciente de que se comprares «A Capital» à sexta-feira vais encontrar muito do que procuras.

E agora vamos a *Batman versus Joker*.

BULB — Serve para iluminar uma sala na «bat cave»; MASK — Para utilizar nos subterrâneos; TORCH — Serve para iluminar os subterrâneos; BATARANG — É a arma do nosso herói; CARS — É uma mensagem do Robin; ROOL?; SHADES — Para iluminar a casa do joker; THE-ETH — Para comer os objectos que dão energia; WIRE CUTTER?; CASH — Objecto que serve para abrir um cofre ao lado; CARD — Para utilizar numa sala onde diz «card trick»; TOY?; TOOLS — Para as portas em movimento na casa; KNIFE?; CAMERA — Mostra uma fotografia.

Os objectos que dão energia são: Fish, carrot, coke, milk, coconut e clog. Atenção, este último, quando utilizado, põe-nos mais lentos.

**Apelo aos piratas**

Marco A. G. Pinto (é dele um imenso *The Price of Magik* preparado para o «Espaço de Aventura») andou às voltas com *Barbarian II* e desenhou um mapa (coisa tosca mas eficaz) que quer dividir com outros leitores. El-lo pois aqui, aproveitando-se as linhas que sobram para indicar que o Marco (Praceta Teixeira Lopes, 1-4.º esq. — 2745 Queluz) tem um 128 K e quer trocar jogos e dicas. E também correspondência com leitores que percebem de código máquina, que o Marco não quer ficar pelas teclas de jogar.

Do Marco, ainda um apelo aos piratas, que se publica na íntegra.

Ainda gostaria de fazer um apelo aos piratas de versões. Agradecia que experimentassem os jogos num 128 K depois de fazerem as versões-piratas. É que tenho a versão pirata do *Karnov* (que não dá música no 128 K) e agora emprestaram-me a original, que está fechada (SPEEDLOCK) e que sons diferentes no 128 K.

Outro problema são os jogos para o 48 K e que à frente possuem blocos de sons que só são *loadados* caso o jogo seja carregado em 128 MODE. O que acontece é que os que têm 48 K não gravam aquelas partes e assim «lixam» a vida dos que têm 128 K. Ex.: de jogos que têm «128 K's BLOCK SOUND: FAC MAMA; FLINSTONES (New); MARAUDER; THUNDER CATS.

... Eu ainda sou contra as versões feitas com o MULTIFACE (M 1/M 128/M 3), visto que alguns dos jogos em que aparece M LOADING não funcionam correctamente no 128 K. Um dos exemplos é o P.A.W. que na versão original os «níveis» que estão à frente são logo *loadados*. Enquanto que quando fui tentar uma versão M 1 LOADING com TAPE LOADER os «níveis» não foram logo todos LOADADOS.

**Last Ninja II**

Como ele ainda há gente que continua perdida em *Last Ninja II* (ainda há dias apareceu aqui uma carta onde alguém perguntava como é que saía do primeiro quadro, já foi enviado um monstro a casa do dito leitor...), eis que dicas para os níveis 2, 3 e 4 surgem esta semana, bem como um mapa que Luís Manuel

# LAST NINJA 2

IGORSOFT © 89

nível 2

nível 3

nível 4

legenda:

- X — Inimigo
- P — Pimúpio
- F — Fim
- Mudança de ecrã
- ≡ — Passadeira de pedras
- h — Hot dog
- G — Garrafa
- — Grade / Alcapão
- GS — Saída da Grade / Alcapão
- C — Chave
- CF — Cofre
- r — Ratos
- Q — Poço que tira energia ao mata
- ^ — Porta que leva ao ecrã seguinte
- CE — Canto do elevador
- e — Escada
- SV — Saída de vagões
- PF — Perna de frango
- V — Veneno
- pa — Pantera
- el — Elevador
- bc — Botões de controlo do elevador
- P — Porta: leva ao primeiro

Castendo Figueiredo, da Avenida General Humberto Delgado, bloco 5, lt. 9-7.º-B — 2745 Queluz Ocidental, preparou.

O Luís Manuel parece ter um problema com o 5.º nível do jogo dele, por isso, se alguém lhe puder resolver o problema, deve contactá-lo para o endereço acima. E se esse mesmo alguém tiver um poke eficaz para *Skate Crazy*, mapas de *Platoon* e *Saboteur II* ele ainda vai ficar mais contente.

Vamos pois a *Last Ninja II*, com algumas explicações acessórias do Luís antes de avançarmos para o cerne da questão.

Gostaria de esclarecer que, no mapa, optei por usar a primeira letra de cada uma das palavras que indicam as direcções, a fim de evitar ter de escrever as palavras por extenso.

Há também um pormenor que eu acho muito importante. Quando se ultrapassa os 50 mil pontos antes de 2 minutos e meio (ou 100 mil pontos antes dos 5 minutos) é-nos dado um bônus de 5 vidas, o que ajuda imenso. Por isso, tentem ser rápidos e pontuar o mais possível.

Nível 2 — Acabado o 1.º nível, vamos para o 2.º, que se passa nas ruas de Nova Iorque. Estamos num beco sem saída. Vai-se para B(aixo), E(squerda) e C(ima) e encontramos-nos nas traseiras de um prédio. Encostamo-nos ao canto superior D(ireito) e C. Estamos num passeio de uma rua e C e vê-se uma passadeira que só se deve atravessar quando o sinal NÃO pisca. Mata-se o inimigo. D, mata-se o inimigo. Apanha-se o HOT DOG. D mata-se o inimigo. Apanha-se a garrafa e volta-se pela passa-

(Continua na página seguinte)

# Linha a linha

ESTE espaço tem andado um pouco arredio, especialmente com as muitas coisas surgidas, nos últimos tempos, para «Pokes e Dicas» e as outras secções. Mas não pensemos que o material para «Linha a Linha» falta. De facto há muita coisa boa espalhada aqui pelas gavetas. Falta é o espaço para pôr tudo. Mas como «doce» para vos alegrar esses REM e a mania de teclar listagens eis que esta semana há um «Linha...» reforçado. A começar já...

## Simples e úteis

Os pokes e rotinas abaixo já estão algo gastos nesta secção mas, como são sempre úteis, façam o favor de os olhar com atenção.

Enviei este material Sérgio Rodrigo Caeiro, de 14 anos, que vive na Rua Fernando Santos, 40-A — 2900 Setúbal. E o Fernando quer contactar com leitores que percebam de BASIC e código máquina para troca de ideias sobre programas.

Gravar os programas assim:

SAVE CHR \$ 22 + CHR \$ 1 + CHR \$ 0 + nome + CHR \$ (Pi + Pi) LINE 0.

Em vez de aparecer:

PROGRAM: «Nome», aparece só «Nome», o nome não pode ter mais de 6 caracteres.

INPUT no meio do «écran»

```
10 LET x = 8
20 INPUT AT 22, 0; AT y, x; «mensagem?»; V
30 PRINT V
40 GO TO 10: POKE 23756, 0 — linha 0:
   POKE 23613, 82 — elimina BREAK: POKE 23658, 8
— cursor L para C: POKE 23613, 0 — ao carregar em BREAK
faz CRASH: POKE 23609, 100 — faz BEEP
ao escrever: POKE 23609, 0 — desactiva
o POKE anterior: POKE 23756, 1 — modifica a linha 0
```

## Figuras geométricas

De João Filipe Reis, que vive no Lote C-11-1.º esq.º, Urbanil, Rincão — 2735 Cacém, um programa para figuras geométricas e pokes para protecção de programas. Entretanto, este leitor procura diversos jogos (*Mad in Cascais*, *World Cup Carnival*, *Shadow Skimmer*, *Happiest Days*, etc), pelo que se alguém lhe puder ceder uma cópia o deve contactar na morada acima.

Para «Linha a Linha», defesas para programas:

```
10 POKE 23613, 2: POKE 23614, 91: POKE 23298, 0:
   POKE 23299, 0
```

Desenha figuras geométricas:

```
10 FOR n = 1 TO 20
15 PRINT AT 0, 0; n; «VÉRTICES»
20 LET R = 80
30
LET IA = 2 * PI/N
40 LET A = 0
60 FOR V = 1 TO N
70 FOR I = 1 TO N-1
80 LET x 1 = 127 + * COS (A): LET
   Y 1 = 87 + R * SIN (A)
90 PLOT x11, Y 1
100 LET x 2 = 127 + R * COS (A (IA * I)): LET
   Y 2 = 87 + R * SIN (A + (IA * I))
110 DRAW x 2 - x 1, Y 2 - Y 1
120 NEXT I
130 LET A = A + IA
140 NEXT V
150 BEEP .05, 20: PAUSE 20: CLS: NEXT N
```

## Assim também dá...

Ao mesmo tempo o Francisco Miguel também parece ter resolvido parte dos seus problemas. Mas ele ainda tem dúvidas pelo que quem souber mais pode escrever-lhe para a Rua da República, 77-3.º dt.º, Forte da Casa — 2625 Póvoa de Santa Iria.

O nome completo é *Francisco Miguel de O. Spínola*. E agora vejam o que o Francisco escreveu.

Há algumas semanas mandei para aí uns programas e dois pedidos que era uma protecção anti-MERGE e duas linhas 0 (como criar).

Quando ao segundo pedido eu achei uma solução eficaz embora só seja possível para os possuidores do jogo *Bomb Jack*.

O header do *Bomb Jack* possui 3 linhas zero, portanto eu depois de algumas tentativas arquitectei uma maneira para ficar com 2 linhas zero, que é a seguinte:

Primeiro carregamos o header do *Bomb Jack*, depois fazemos BREAK e tiramos a linha 1 e 9999, fazemos POKE 23800, 1 e a terceira linha 0 fica 1, fazemos EDIT e escrevemos o que quisermos apagando o que lá está, depois fazemos POKE 23800, 0, ficando novamente linha 0.

Seguidamente fazemos POKE 23756, 1, fazendo com que a primeira linha 0 se transforme em 1 e depois tiramo-la. Ficam só duas linhas 0. Tornamos a fazer POKE 23756, 1 e depois EDIT escrevendo o que queremos, depois fazemos POKE 23756, 0 e pronto, ficam duas linhas 0 de nossa autoria.

Para as inserirmos no programa principal fazemos MERGE, mas depois há um inconveniente, depois de fazermos MERGE já não podemos modificar a segunda linha 0 porque depois o POKE 23800, 1 já não resulta fica sempre 0.

Quanto à protecção anti-MERGE ainda continuo com o mesmo pedido porque ainda não consegue solucionar o problema.

## Sintetizador...

O leitor *Francisco Casaleiro*, da Rua Fialho de Almeida, Venda Josefina, 17, Cobre — 2750 Cascais, voltou a enviar a listagem de um programa que foi aqui publicado em Agosto (edição do dia 12) do ano passado. Escreve este leitor que a listagem indicada tinha alguns erros e por isso mesmo não funcionava como devia ser.

Agora, com a listagem certa, parece que vai ser possível pôr o sintetizador a funcionar. A culpa (se é que há alguma, não é do leitor Francisco Casaleiro mas sim do amigo que ele diz, lho cedeu. Um amigo que parece ser o *Fernando Prata*, que em 26-11-86 publicava no «Sete» a mesma listagem...).

Voltando ao programa em si, transcrevemos as indicações do leitor Francisco Casaleiro sobre o modo de funcionamento. E é assim que se fecha por esta semana.

Este programa funciona dando bons resultados. Não são óptimos porque se ouve, ao reproduzir, um ruído de fundo, mas pelo menos funciona. Trata-se, tal como o outro, de um sintetizador de som. Neste não há tempo limite, pois a maior ou menor duração depende do volume de saída do gravador.

Para se poder utilizar, basta introduzir algumas palavras numa cassete e carregar na opção 1. Se premir a opção 2 ele entra no sub-«menu» onde tem 5 opções. Ainda no «menu» principal existe a opção 3, que serve para gravar as palavras armazenadas numa cassete. Para isso basta premir a opção 3 e escrever um nome ao gosto de cada um. Quando depois quiserem ouvir a mesma frase basta que a introduzam no computador com a seguinte linha:

```
LOAD "" CODE 32800
Quando aparecer OK no «écran» escrever
RANDOMIZE USR 32800
```

```
5 REM por FRANCISCO CASALEIRO
10 CLEAR 32767: RESTORE: LET sum = 0: FOR x = 32768
   TO 32867: READ y: LET sum = sum + y: POKE x, y:
   NEXT x: GO SUB 50: IF sum < > 11375 THEN PRINT
   "Há um erro nos DATA.": STOP
17 REM «MENU»
18 REM «MENU»
19 REM «MENU»
20 CLS: PRINT AT 2, 8; "Sintetizador de som II"; AT 6, 7;
   "MENU/": -"/" 1 -";
   "Carregar frase"/" 2 -"; "Alterar frase"/" 3 -";
   "Gravar frase"; AT 18, 2; "Prima o número desejado"
30 LET a $ = INKEY $: IF a $ < "1" OR a $ > "3" THEN GO
   TO 30
40 GO SUB 100 * VAL a $: GO TO 20
47 REM
```

```
48 REM Recomeço, comprimento
49 REM
50 LET com = 0: LET compr = 28572
60 LET h = INT (com/256): LET l = com - (256 * h): POKE
   32808, 1: POKE 32809, h: LET h = INT (compr/256):
   LET l = compr - (256 * h): POKE 32819, 1:
   POKE 32820, h: RETURN
67 REM
68 REM Acção nas Teclas
69 REM
70 IF INKEY $ < > "" THEN GO TO 70
80 IF INKEY $ = "" THEN GO TO 80
90 RETURN
97 REM
98 REM Carregar a mensagem
99 REM
100 CLS: PRINT AT 3, 1; "Toque a fita e prima uma tecla"/
110 GO SUB 70: PRINT "A carregar...": //:
   RANDOMIZE USR 32768
120 PRINT "Mensagem gravada: -"/"Prima uma tecla
   para a reproduzir"/
130 GO SUB 50: GO SUB 70: PRINT "A reproduzir...":
   RANDOMIZE USR 32813
140 RETURN
197 REM
198 REM Alterar a mensagem
199 REM
200 CLS: PRINT AT 3, 3; "As opções de alteração são: -"/
   " 1 -"; TAB 4; "Alterar o início"/" 2 -"; TAB 4; "Alterar
   o comprimento"/" 3 -"; TAB 4; "Recuperar os valores
   anteriores"/" 4 -"; TAB 4; "Reproduzir
   a frase"/" 5 -"; TAB 10; "Voltar ao «menu»"
210 PRINT AT 17, 4; "Prima o número desejado"; AT 20, 0;
   "Começo ="; com; TAB 5; AT 20, 15; "Comprimento =";
   compr; TAB 5
220 LET a $ = INKEY $: IF a $ < "1" OR a $ > "5" THEN GO
   TO 220
230 PRINT AT 17, 4; TAB 25; GO TO 10 * VAL a $ + 230
240 INPUT "Novo início?"; com: LET com = ABS com:
   GO TO 210
250 INPUT "Novo comprimento?"; compr: LET compr = ABS
   compr: GO TO 210
260 GO SUB 50: GO TO 210
270 LET com = com + 8: GO SUB 60: RANDOMIZE USR
   32807: LET com = com - 8: GO TO 210
280 GO SUB 60: RETURN
297 REM
298 REM Gravação do código da mensagem
299 REM
300 CLS: FOR x = 32867 TO 32813 STEP - 1: POKE
   x + com, PEEK x: NEXT x
310 INPUT "Nome?"; a $: SAVE a $ CODE 32813 + com,
   compr: CLS: PRINT AT 10, 5; "Rebobine a fita
   e verifique": VERIFY a $ CODE.
320 PRINT AT 10, 0; "Gravação O. K.":
   // "Comprimento da Rotina ="; compr: //
   "Prima uma tecla.....": GO SUB 70: IF com < 55 THEN
   GO TO 10
330 GO TO 20
397 REM
398 REM Codigo Máquina
399 REM
400 DATA 62, 15, 211, 254, 243, 33, 100, 128
410 DATA 17, 0, 240, 14, 0, 6, 0, 4
420 DATA 40, 7, 219, 254, 230, 64, 185, 40
430 DATA 246, 112, 79, 35, 229, 167, 237, 82
440 DATA 124, 181, 225, 32, 232, 251, 201, 33
450 DATA 0, 0, 9, 68, 77, 33, 55, 0
460 DATA 9, 229, 17, 156, 111, 25, 235, 225
470 DATA 58, 72, 92, 203, 63, 203, 63, 203
480 DATA 63, 230, 7, 79, 243, 70, 4, 5
490 DATA 40, 4, 47, 230, 16, 177, 211, 254
500 DATA 190, 0, 0, 5, 32, 248, 35, 229
510 DATA 167, 237, 82, 71, 124, 181, 225, 120
520 DATA 32, 227, 251, 201
```

## GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

**TRIBUNAL JUDICIAL DE TOMAR**  
2.º ANÚNCIO

São citados os credores desconhecidos que gozem de garantia real sobre os bens penhorados aos executados, para reclamarem o pagamento dos respectivos créditos, pelo produto de tais bens, no prazo de 10 dias, depois de decorrida a dilatação de 20 dias, que se começará a contar da última publicação do anúncio.

Execução de Sentença n.º 3476-B-184, 3.ª Secção, 2.º J.  
Exequente: Fábricas Mendes Godinho, S. A. R. L.  
Executado: Eugénio & Pascoal, Lda., com sede em Rio Maior.

Tomar, 7 de Março de 1989.

O Juiz de Direito,  
(a) Eduardo Manuel Batista Martins Rodrigues  
O Escrivão de Direito,  
(a) Carlos Pereira Marques  
(«A Capital» — 23/3/89)

**5 RAZÕES PARA NOS VISITAR JÁ**



- EQUIPAMENTOS DESEJADOS  
AMSTRAD • APPLE • EPSON  
HEWLETT-PACKARD • IBM  
PHILIPS • SCHNEIDER
- SOFTWARE E A FORMAÇÃO AVANÇADA  
DBASE III +, LOTUS 1, 2, 3  
SYMPHONY, CORSTALK
- FORMAÇÃO BÁSICA GRATUITA  
MS-DOS DBASE III, LOTUS 1, 2, 3  
WORDSTAR, WORDPERFECT
- SURPRESAS!!!!!!!
- PREÇOS  
A PARTIR DE 95 000\$00 + IVA

**APMA COMPUTER CENTER** TEL.: 758 51 93 — LISBOA  
CAMPO GRANDE — CENTRO COMERCIAL CALEIDOSCÓPIO

**M. M. INFORMÁTICA**  
CENTRO COMERCIAL OLAIAS, LOJA 103 — LISBOA • TELEF. 89 55 93  
CENTRO COMERCIAL OCEANO, LOJA 53 — ODIVELAS • TELEF. 982 74 92

**CAMPANHA PÁSCOA**  
APROVEITE AS N/ PROMOÇÕES

**AMSTRAD**  
10% DESC. (P. P.) — 18 PRESTAÇÕES  
PC 1512/1640/2086/200/PPC/IMPRESSORAS



**SCHNEIDER**  
5% DESCONTO (P. P.)  
SCHNEIDER EURO PC/TOWER AT/FAX



**PARA A SUA EMPRESA**  
**GEST** — FACTURAÇÃO — STOCKS — COMISSONISTAS  
MAILING — CONTAS-CORRENTES — CLIENTES

**PREÇOS ESPECIAIS PARA GEST + COMPUTADOR + IMPRESSORA**  
APROVEITE IGUALMENTE OS NOSSOS PREÇOS EM 128 K / PLUS + / PLUS + / COMMODORE



USE O CINTO

# O DISCO DA SEMANA

Por JOÃO GOVERN

## Regresso de Jorge Palma

# BOM SENSO E BOM GOSTO

Os mais «militantes» da canção popular, naquilo que ela tem de herança do «protesto», naquilo que ela pode manter da tradição da canção de texto, não lhe perdoam as incursões no «rock» e as influências claramente anglo-americanas. Aqueles que se consideram «branchés» no «rock» não lhe desculparam a forma final, aqui e ali claramente aparentada com a música ligeira (naquilo que ela tem de tratamento menos «nobre», menos «considerado»). É nesta encruzilhada que se move Jorge Palma, cuja carreira tem sido constantemente «balançada» por este facto — nada mais pode explicar que discos como «Acto Contínuo» e «Asas e Penas», por exemplo, tenham acabado por se tornar referenciais para tão pouca gente quando o nível das respectivas canções (e dos arranjos) justificavam claramente mais.

Provavelmente, será possível descobrir algumas culpas no cartório da exclusiva responsabilidade do próprio Jorge Palma, incapaz de gerir a sua própria imagem durante algum tempo (e especialmente numa altura em que outros cantores, eventualmente mais «marcados», souberam adaptar-se aos novos sinais e às novas exigências de um mercado que contabiliza tudo). A ideia do «cantor de rua», romântica e saudável em determinada época, perdeu força e sentido sem que Palma conseguisse «explicar», até porque as suas canções dificilmente «passavam» para o público, que essa fase tinha terminado.

Ficamos assim: apesar de alguns êxitos radiofónicos (cujo exemplo máximo foi mesmo «Deixa-Me Rir»), Jorge Palma nunca foi realmente levado a sério, como compositor de mérito, como autor de inspiração muito acima da média, como cantor e arranjador mais do que convincente.

Isso implicou, por exemplo, que ficassem «na gaveta dos esquecidos» alguns dos melhores temas da sua carreira, como «Canção de Lisboa» e «Portugal, Portugal», para só citar dois casos. Será, aliás, bastante difícil que alguém se lembre de uma canção de Palma como um hino, como uma marca, como ilustração de um qualquer momento especial. Simplesmente, os seus grandes temas mereciam-no em absoluto e a média da sua obra (sete álbuns publicados até ao novo «Bairro do Amor», de «Uma Viagem na Palma da Mão» até «Quarto Mingante») justificava-o de forma indelével.

### Simplicidade

É bem possível que nem sequer a clarividência de «Bairro do Amor» chegue para alterar este estado de coisas relativamente a Jorge Palma. Afinal de contas, é na «transparência» dos arranjos — mais do que na opção estética ou na transformação da temática — que se nota a maturidade de Jorge Palma e que se ganha a diferença essencial de «Bairro do Amor».

Disco que tem todas as condições para resultar sem reticências: as canções continuam a revelar uma sensibilidade apurada e uma ironia que não há qualquer dificuldade em subscrever. Desde logo, as duas versões de «Frágil» (repartidas por puro exercício de prazer), que acabam por ser retratos mais ou menos cruéis — mas autênticos... — de uma certa noite lisboeta. «A Escola» mantém a linha irónica atrás referida. Mais adiante, «Dá-Me Lume» mantém o tom enérgico das palavras mas entra num dos terrenos em que Jorge Palma é realmente um mestre: a canção de amor, naquilo que há de mais lato e mais vigoroso na expressão.



Em boa forma e apostando na simplicidade, Jorge Palma tem em «Bairro do Amor» o seu oitavo álbum

Aliás, este é o «domínio» em que «explode» a melhor canção deste disco (e o tema que deveria merecer maior atenção aos «estudiosos» e/ou divulgadores): falo de «Minha Senhora da Solidão», provavelmente o arranjo mais requintado e mais eficaz de todo o álbum, aquele que mais perfeitamente se adequa ao próprio ambiente esboçado por Palma.

Quanto a «Bairro do Amor», vale a pena ouvir — para se perceber até que ponto este autor soube evoluir e crescer — a versão do tema percorrida neste disco e a sua gravação original no LP «Té Já». Descobertas as diferenças, torna-se claro que Jorge Palma soube, aos poucos, juntar a técnica à emoção que, ainda assim, predomina nos seus discos. Outro dos «saltos» de «Bairro do Amor» está precisamente na contenção e na necessidade de «deitar fora» que só consegue ser aplicada com o passar do tempo e dos discos. Aliás, vale a pena tomar

nota do elenco que, mais uma vez, Jorge Palma consegue reunir para um álbum: Guilherme Inês, Zé Nabo, Zé da Ponte, Zé Carrapa (e aqui está já uma parte substancial do elenco dos Salada de Frutas de outros tempos), Júlio Pereira, Carlos Zingaro, Carlos Bexegas, o omnipresente Edgar Caramelo, Jorge Reis, Tomás Pimentel, Anibal Lima, Cecília Lima, Isabel Pimentel e Tereza Portugal. Difícil será descobrir um elenco assim...

«Bairro do Amor» é, então, o oitavo longaduração de Palma. Vale mais uma prova de «bom gosto e bom-senso» ao seu autor. Resta saber se, depois de tanta «estrada» percorrida, Palma consegue ter uma resposta à altura por parte de quem até agora raras vezes soube merecê-lo. Pena seria que isso não acontecesse...

★★★ JORGE PALMA, «Bairro do Amor» (LP, Philips, 1989). Edição Polygram.

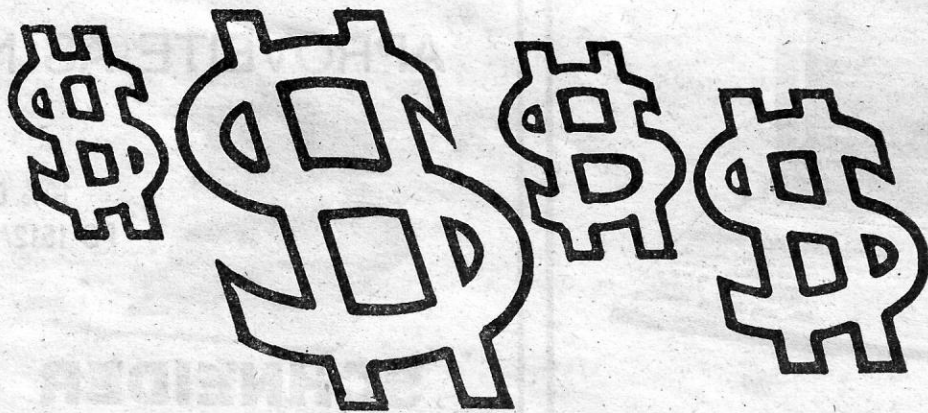
XXVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

# COBRAX — Serviços de Colaboração Empresarial, Lda.

## COBRANÇAS

Recupere o seu dinheiro. Encarregamo-nos de cobranças atrasadas, ou consideradas perdidas.

NÃO DESISTA



CONTACTE-NOS

SOMOS SEUS CONFIDENTES SEGUROS

☎ \*987 17 79 — \*987 22 28

(REDE DE LISBOA)